

## SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 2  
 Tanggal Berlaku : September 2012

### A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A14.17622 / Media Interaktif
2. Program Studi : Desain Komunikasi Visual-S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 2 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Desain Grafis
7. Alokasi waktu total : 14 X 100 Menit

### B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa menyepakati hal-hal yang menjadi penunjang keberhasilan perkuliahan.	Mahasiswa mendapatkan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari selama satu semester</li> <li>2. Penjelasan tentang referensi yang digunakan</li> <li>3. Penjelasan tentang aturan perkuliahan</li> </ol>	<b>KONTRAK KULIAH DAN PREVIEW MATERI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan kontrak kuliah</li> <li>2. Menjelaskan cakupan materi dan penilaian mata kuliah Media Interaktif</li> </ol>	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan kajian Media Interaktif
Pengenalan software (Adobe Flash), pembuatan	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat:	<b>ELEMEN MULTIMEDIA</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Gambar</li> <li>b. Teks</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan fungsi software Adobe Flash</li> <li>2. Memaparkan definisi</li> </ol>	100 menit	1, 2, 4	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
elemen multimedia : gambar dan teks	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami dan menggunakan software Adobe Flash</li> <li>Membuat objek multimedia berupa gambar dan teks</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>elemen multimedia</li> <li>Membuat objek gambar dan teks</li> <li>Memberi latihan di kelas</li> </ol>			
Pembuatan elemen multimedia : animasi (1)	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep animasi 1</li> <li>Menerapkan pembuatan animasi 1</li> </ol>	<b>ANIMASI 1</b> Animasi stop motion	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan konsep animasi 1</li> <li>Praktikum membuat animasi 1</li> <li>Memberi latihan di kelas</li> </ol>	100 menit	2	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Pembuatan elemen multimedia : animasi (2)	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep animasi 2</li> <li>Menerapkan pembuatan animasi 2</li> </ol>	<b>ANIMASI 2</b> Animasi Motion Clip	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan konsep animasi</li> <li>Praktikum membuat animasi 2</li> <li>Memberi latihan di kelas</li> </ol>	100 menit	2	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Pembuatan elemen multimedia : memasukkan video dan suara	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami konsep pembuatan elemen media 2. Menerapkan pembuatan elemen multimedia dengan video dan suara	<b>VIDEO dan SUARA</b> a. Definisi video b. Definisi suara	1. Menjelaskan konsep dasar pembuatan elemen multimedia dengan video dan suara 2. Praktikum memasukkan video dan suara 3. Memberi latihan di kelas	100 menit	2	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Latihan pembuatan animasi dengan tema tertentu dan pembahasannya	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Membuat konsep animasi dengan tema yang menarik 2. Membuat animasi dengan tema tertentu	<b>ANIMASI dengan TEMA</b>	1. Praktikum membuat animasi dengan tema tertentu 2. Memberi latihan di kelas	100 menit	2	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Latihan pembuatan animasi sesuai dengan contoh yang diberikan dan pembahasannya	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Membuat konsep animasi 2. Membuat animasi yang sesuai dengan contoh yang diberikan	<b>LATIHAN MEMBUAT ANIMASI</b>	1. Praktikum membuat animasi sesuai contoh 2. Memberi latihan di kelas	100 menit	2	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
<b>Ujian Tengah Semester</b>						

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Pembuatan elemen interaktif : pengenalan script	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Membuat konsep media interaktif 2. Memahami penggunaan script dalam pembuatan elemen interaktif	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> a. Pengenalan script b. Membuat elemen interaktif menggunakan script	1. Menjelaskan konsep penggunaan script 2. Praktikum membuat elemen interaktif menggunakan script 3. Memberi latihan di kelas	100 menit	2, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Pembuatan elemen interaktif : pembuatan tombol	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Menjelaskan cara pembuatan objek tombol 2. Memahami penggunaan script pada objek tombol	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Membuat objek tombol	1. Praktikum membuat objek tombol 2. Memberi latihan di kelas	100 menit	2, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Pembuatan elemen interaktif : pembuatan menu	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Menjelaskan cara pembuatan menu	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Membuat tampilan menu	1. Praktikum membuat tampilan menu 2. Memberi latihan di kelas	100 menit	2, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Pembuatan elemen interaktif : pengendalian movie	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Memahami pengendalian movie	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Pengendalian movie	1. Praktikum membuat pengendalian movie 2. Memberi latihan di kelas		2, 6	a. Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa b. Memberi tugas kelompok kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah
Pembuatan elemen interaktif : pengendalian suara dan video	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat:	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Pengendalian suara Pengendalian video	1. Praktikum membuat pengendalian suara an video	100 menit	2, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami pengendalian suara</li> <li>Memahami pengendalian video</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi latihan di kelas</li> </ol>			
Pembuatan elemen interaktif : desain antarmuka interaktif	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep desain antarmuka interaktif</li> <li>Membuat desain antar muka interaktif yang baik</li> </ol>	<b>ELEMEN INTERAKTIF</b> Desain antarmuka interaktif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Praktikum membuat desain antarmuka interaktif</li> <li>Memberi latihan di kelas</li> </ol>	100 menit	2, 6	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Latihan pembuatan elemen-elemen interaktif dan menyatukannya dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat elemen-elemen interaktif secara mandiri</li> <li>Membuat media interaktif dengan elemen-elemen interaktif secara mandiri</li> </ol>	<b>LATIHAN</b>	Praktikum membuat media interaktif	100 menit	2, 3, 5, 7	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
<b>Ujian Akhir Semester</b>						

**Daftar Referensi**

Wajib :

1. Multimedia : Making It Work 8th Edition, oleh Tay Vaughan.
2. Flash 8 – Projects for Learning Animation and Interactivity, oleh Robert Hoekman, Jr. dan Rich Shupe.
3. Interactive Media and Learning : Realizing the Benefits, oleh Sandra Cairncross dan Mike Mannion.
4. Interactive Multimedia In Education and Training, oleh Sanjaya Mishra dan Ramesh C. Sharma.
5. Gestalt Theory in Interactive Media Design, oleh Lisa Graham
6. Dasar Pemrograman Flash Game, oleh Wandah.

<b>Disusun oleh :</b>	<b>Diperiksa oleh :</b>		<b>Disahkan oleh :</b>
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Hanny Haryanto, S.Kom, MT	Hanny Haryanto, S.Kom, MT	Edy Mulyanto, S.Si, M.Kom	Dr. Abdul Syukur